

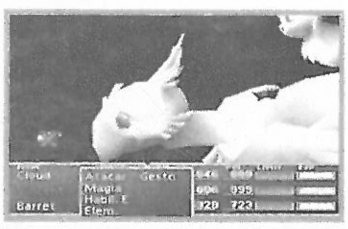
Libro 2

Cuadernos de tácticas

MATERIAS INDEPENDIENTE

Atrae Chocobo

Función	Atrae chocobos
Localización	Se compra a Choco Billy en la granja de Chocobo









NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Permite encontrar chocobos	0
2	Aumenta las posibilidades en x1.5	3.000
3	Aumenta las posibilidades en x2	10.000
4	Aumenta las posibilidades en x3	30.000

Contrataque

Función	El Héroe responde automáticamente cuando recibe daños
Localización	Mt. Nibel (después de destruir al Guardián de la Materia), premio del Chocobo Square

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Contraataca el 20% de las veces	0
2	Contraataca el 40% de las veces	10.000
3	Contraataca el 60% de las veces	20.000
4	Contraataca el 80% de las veces	50.000
5	Contraataca el 100% de las veces	100.000





Cubrir

Función — El héroe protege a sus compañeros de los ataques físicos

Localización — Tienda Muro, Sector 6 (el jardín cerca de la casa de Aeris en Midgar)

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Protege el 20% de las veces	0
2	Protege el 40% de las veces	2.000
3	Protege el 60% de las veces	10.000
4	Protege el 80% de las veces	25.000
5	Protege el 100% de las veces	40.000

Enemigo Alejado

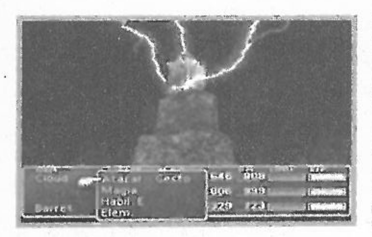
Función — Reduce el número de encuentros

Localización — Premio en el Chocobo Square

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Reduce los encuentros en un 25%	8.000
2	Reduce los encuentros en un 50%	50.000
3	(Maestro)	-0

Atre Enemigos

Función	Aumenta el número de encuentros casuales
Localización	Se puede comprar en el Battle Square





NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Aumenta el número de encuentros en un 50%	8.000
2	Aumenta el número de encuentros en un 100%	50.000
3	(Maestro)	0

EXP Plus

Función	Aumenta los puntos de experiencia
Localización	Se puede comprar en el Wonder Square

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Aumenta la EXP en x1.5	0
2	Aumenta la EXP en x2	60.000
3	(Maestro)	150.000

Gil Plus

Función	Aumenta el Gil que se consigue al derrotar a los enemigos
Localización	Se adquiere en el Wonder Square

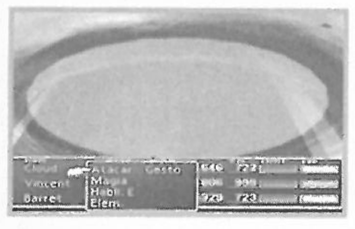
NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Aumenta el Gil en x1.5	0
2	Aumenta el Gil en x2	80.000
3	(Maestro)	0

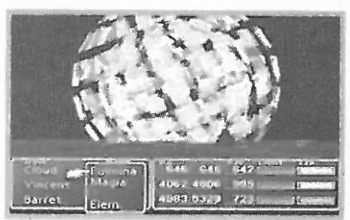
PG<->PM

Función	Intercambia los valores de PG y PM
Localización	Cueva en el desierto cerca de Mt. Corel









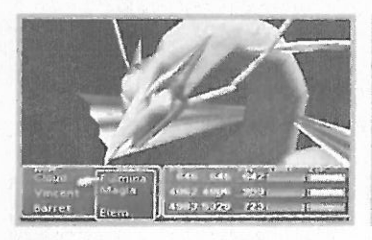
NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Intercambia los valores de PG y PM	0
2	(Maestro)	-80.000

PG PLUS

Función	Aumenta el máximo de PG
Localización	Cañón Cosmo, Mideel

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Aumenta los puntos PG en un 10%	0
2	Aumenta los puntos PG en un 20%	10.000

3	Aumenta los puntos PG en un 30%	20.000
4	Aumenta los puntos PG en un 40%	30.000
5	Aumenta los puntos PG en un 50%	50.000




LARGA FILA

Función: Los ataques desde las posiciones más alejadas tienen la misma fuerza que en la parte delantera

Localización: Mina Mitrilio

Comentarios: Las armas de corto alcance harán el mismo efecto desde la fila de atrás que en la delantera.

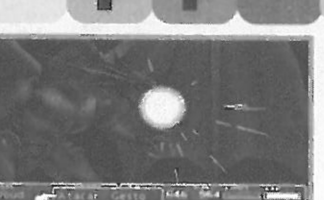
NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Altera el ataque	0
2	(Maestro)	-80.000

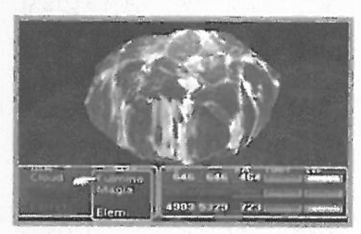
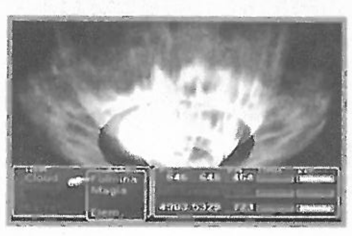
SUERTE PLUS

Función: Aumenta la suerte

Localización: Templo de los ancianos

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Aumenta la suerte en un 10%	0
2	Aumenta la suerte en un 20%	15.000
3	Aumenta la suerte en un 30%	30.000
4	Aumenta la suerte en un 40%	60.000
5	Aumenta la suerte en un 50%	100.000




MAGIA PLUS

Función: Aumenta los atributos mágicos

Localización: Cueva tras pasar la Capital Olvidada en la escalera de la izquierda.

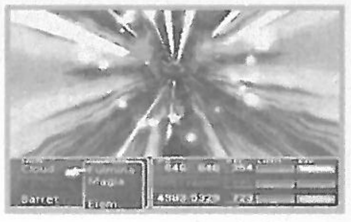
NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Aumenta la magia en un 10%	0
2	Aumenta la magia en un 20%	10.000
3	Aumenta la magia en un 30%	20.000
4	Aumenta la magia en un 40%	30.000
5	Aumenta la magia en un 50%	50.000

MEGA TODO

Función	Apunta a todos los enemigos
Localización	En la cueva final (flotando en el borde de una roca)

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Permite usar cualquier comando contra todos los enemigos	0
2	-	10.000





3	-	50.000
4	-	80.000
5	-	160.000

PM Plus

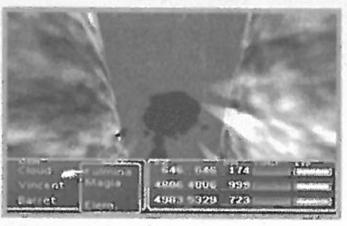
Función	Aumenta los puntos de PM máximos
Localización	Cañón Cosmo, Mideel

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Aumenta los puntos de PM en un 10%	0
2	Aumenta los puntos de PM en un 20%	10.000
3	Aumenta los puntos de PM en un 30%	20.000
4	Aumenta los puntos de PM en un 40%	30.000
5	Aumenta los puntos de PM en un 50%	50.000

Precavido

Función	Aumenta las posibilidades de sorprender a los enemigos (Destreza +2)
Localización	Se puede comprar en el Battle Square

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	6% de posibilidades de atacar primero	0
2	12% de posibilidades de atacar primero	8.000
3	24% de posibilidades de atacar primero	20.000
4	36% de posibilidades de atacar primero	40.000
5	48% de posibilidades de atacar primero	80.000





VELOCIDAD PLUS

Función	Aumenta la destreza (velocidad)
Localización	Se puede comprar en el Battle Square

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Aumenta la destreza en un 10%	0
2	Aumenta la destreza en un 20%	15.000
3	Aumenta la destreza en un 30%	30.000
4	Aumenta la destreza en un 40%	60.000
5	Aumenta la destreza en un 50%	100.000

SUBACUÁTICA

Función	Permite respirar bajo el agua
Localización	Viajero de Kalm
Comentario	Quita la limitación de 20 minutos al luchar contra Arma Esmeralda.

MATERIA INVOCACIÓN (ROJA)

ALEJANDRO

Función	Daño santo
Localización	Toca el gran glaciar y derrota a Nieve
Cambios de Estado	Max. PG -5%; Max. PM +5%
PM	120

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	25.000
3	Lo invoca x3 veces	65.000

4	Lo invoca x4 veces	100.000
5	Lo invoca x5 veces	150.000

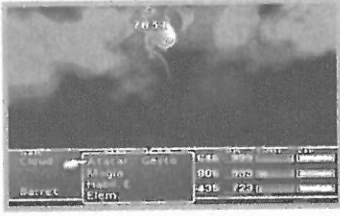
BAHAMUT

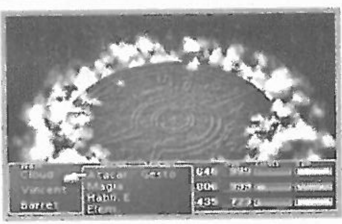
Función	Ataque no elemental a todos los enemigos
Localización	Tras destruir al dragón rojo en el templo de los ancianos
Cambios de Estado	Max. PG -5%; Max. PM +5%
PM	100

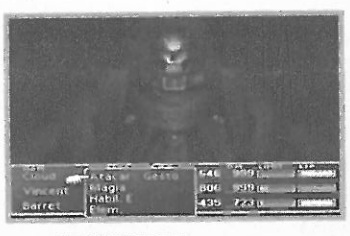
NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	20.000
3	Lo invoca x3 veces	50.000
4	Lo invoca x4 veces	80.000
5	Lo invoca x5 veces	120.000

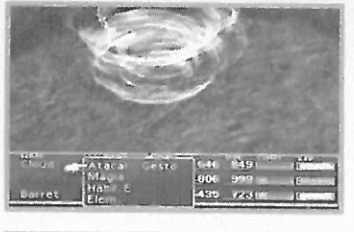
BAHAMUT ZERO

Función	Daño no elemental con el triple de fuerza
Localización	Teniendo en tu poder Bahamut y Neo Bahamut acércate a la materia enorme azul del observatorio de Cañón Cosmo















Cambios de Estado	Magia +4; DEFMAG: +4; Max. PG -10%; Max. PM +15%
PM	180

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	35.000
3	Lo invoca x3 veces	120.000
4	Lo invoca x4 veces	150.000
5	Lo invoca x5 veces	250.000

Choco/Mog

Función	Ataque de viento con un 10% de posibilidades de causar parálisis;Chocobo Gordo, aparece una de cada 16 veces, causa un ataque físico más potente a todos los enemigos.
Localización	Escucha a los chocobos en el corral de la Granja de Chocobos
PM	14

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0

2	Lo invoca x2 veces	2.000
3	Lo invoca x3 veces	14.000
4	Lo invoca x4 veces	25.000
5	Lo invoca x5 veces	35.000

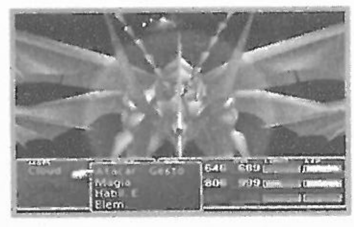
HADES

Función	Daño no elemental que puede provocar Confusión, Rana, Pequeño, Paralizar, Silencio, Dormir o Lento
Localización	Avión Sunken Gelnika
Cambios de Estado	Magia +4; DEFMAG +4; Max. PG -10%; Max. PM +15%
PM	150

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	35.000
3	Lo invoca x3 veces	120.000
4	Lo invoca x4 veces	150.000
5	Lo invoca x5 veces	250.000

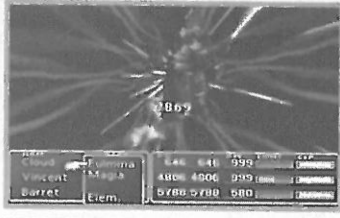
IFRIT

Función	Ataque de fuego a todos los enemigos
Localización	Después de matar al hijo de Jenova en la nave de transporte
PM	34













NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	5.000
3	Lo invoca x3 veces	20.000
4	Lo invoca x4 veces	35.000
5	Lo invoca x5 veces	60.000

KJATA

Función	Tetra-Desastre causa ataques de fuego/hielo/rayo/tierra
Localización	Busca en la segunda pantalla del bosque durmiente
Cambios de Estado	Max. PG -5%; Max. PM +5%
PM	110

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	22.000
3	Lo invoca x3 veces	60.000
4	Lo invoca x4 veces	90.000
5	Lo invoca x5 veces	140.000

CABALLEROS DE LA MESA REDONDA

Función	Trece ataques demoledores
Localización	Usa un Chocobo de Oro y llega a la isla que está en la esquina noreste
Cambios de Estado	Magia +8; DEFMAG +8; Max. PG -10%; Max. PM +20%
PM	250

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	50.000
3	Lo invoca x3 veces	200.000
4	Lo invoca x4 veces	300.000
5	Lo invoca x5 veces	500.000

LEVIATAN

Función	Gran ola de agua, daña a todos los enemigos
Localización	Con Yuffie en tu equipo enfréntate a los cinco maestros de la pagoda en Wutai
Cambios de Estado	Max. PG -5%; Max. PM +5%
PM	78

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	18.000
3	Lo invoca x3 veces	38.000
4	Lo invoca x4 veces	70.000
5	Lo invoca x5 veces	100.000

NEO BAHAMUT

Función	Daño no elemental a todos los enemigos (x2 veces más fuerte que Bahamut)
Localización	Busca en la esquina de la pantalla del laberinto de torbellinos

Cambios de Estado	Max. PG -5%; Max. PM +5%
PM	140

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	30.000
3	Lo invoca x3 veces	80.000
4	Lo invoca x4 veces	140.000
5	Lo invoca x5 veces	200.000

ODIN

Función	Ataque con espada que provoca la muerte inmediata;
Localización	Abre la caja fuerte de la casa de la mansión de Shinra
Cambios de Estado	Max. PG -5%; Max. PM +5%
Comentarios	Los jefes no sucumben ante su ataque
PM	80

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	16.000
3	Lo invoca x3 veces	32.000
4	Lo invoca x4 veces	65.000
5	Lo invoca x5 veces	80.000

PHOENIX

Función	Daño de fuego y Vida 2 a todos los aliados
Localización	Gana el mini juego de Fuerte Condor para conseguir la Materia Enorme.
Cambios de Estado	Max. PG -10%; Max. PM +10%
PM	180

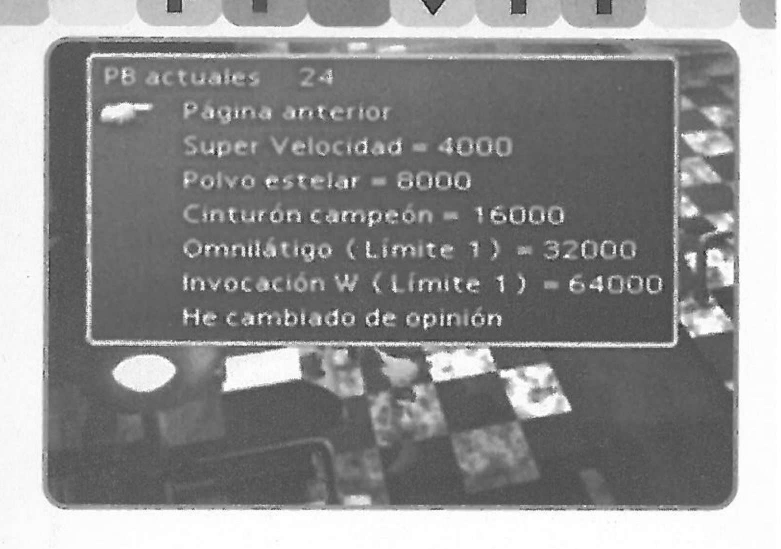


NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	28.000
3	Lo invoca x3 veces	70.000
4	Lo invoca x4 veces	120.000
5	Lo invoca x5 veces	180.000

RAMUH

Función	Rayo ataca a todos los enemigos
Localización	En una de las alcobas en la habitación de los jockeys de chocobos
PM	40

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	10.000
3	Lo invoca x3 veces	25.000
4	Lo invoca x4 veces	50.000
5	Lo invoca x5 veces	70.000



SHIVA

Función	Polvo de Diamantes causa daño de hielo a todos los enemigos
Localización	Te lo dará Priscilla en Junon
PM	32

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	4.000
3	Lo invoca x3 veces	15.000
4	Lo invoca x4 veces	30.000
5	Lo invoca x5 veces	50.000

TITAN

Función	Daño de tierra a todos los enemigos
Localización	Examina la parte izquierda del Reactor abandonado próximo a Gongaga
PM	46

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	15.000
3	Lo invoca x3 veces	30.000
4	Lo invoca x4 veces	60.000
5	Lo invoca x5 veces	80.000

TYPHOON

Función	Desintegración, muerte instantánea de un enemigo, los supervivientes reciben daño no elemental.
Localización	Descansa en una gran rama del Bosque olvidado
Cambios de Estado	Magia +4; DEFMAG +4; Max. PG -10%; Max. PM +15%
PM	160

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Lo invoca x1 veces	0
2	Lo invoca x2 veces	35.000
3	Lo invoca x3 veces	120.000
4	Lo invoca x4 veces	150.000
5	Lo invoca x5 veces	250.000

INVOCACIÓN MAESTRA

Función	Permite usar cualquier magia de este tipo de materias
Localización	Lleva todas las materias en nivel maestro a la gran materia de color Rojo.
PM	Lo que gasta cada invocación

Materia Comando (Amarilla)

GOLPE MORTAL

Función	Ataque crítico a un enemigo
Localización	Fuerte Cóndor, Ciudad Cohete, Jungla cerca de Gongaga

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(G. Mortal)	Doble de daño
2	(Maestro)	- 40.000

Corte Doble

Función	Realiza varios ataques a un enemigo
Localización	Avión Sunken

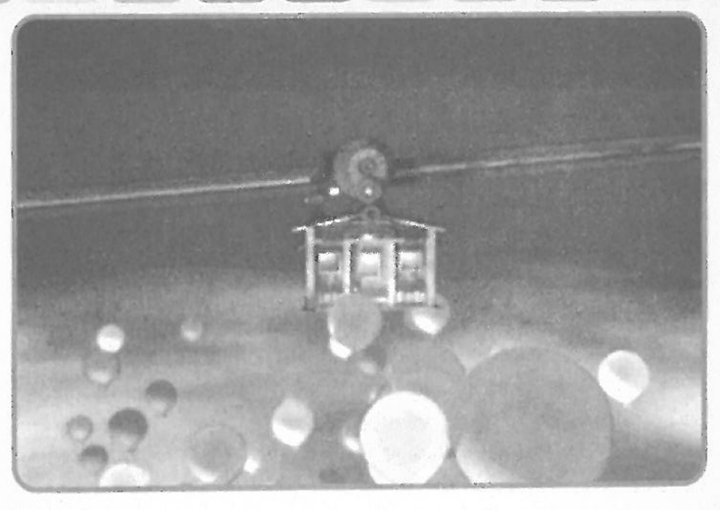
NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(x2 Cortes)Dos ataques a un enemigo	0
2	(x4 Cortes)Cuatro ataques a un enemigo	100.000
3	(Maestro)	150.000

Habilidad enemiga

Función	Permite aprender 24 ataques especiales de los enemigos
Localización	Torre Shinra (Planta 67), Junon (en el Inn "Respetable"), Capital Olvidada, Chocobo Sabio (habla con el chocobo verde)

Manipular

Función	Controla a un enemigo
Localización	Fuerte Cóndor, Rocket Town ; la lleva Cait Sith
Comentarios	El héroe controla a un enemigo permitiéndole usar sus ataques y magias hasta que se pierde el enlace



NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Manipular)Controla las acciones del enemigo	0
2	(Maestro)	40.000

GESTICULAR

Función	Repite las acciones realizadas contra el enemigo
Localización	Detrás de las montañas de la zona de Wutai

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Gesticular)Imita las acciones realziadas por un aliado	0
2	(Maestro)	100.000

MORFO

Función	Cambia a los enemigos en objetos. Algunos monstruos se transforman en objetos especiales, otros no.
Localización	Templo de los ancianos

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Morfo)Convierte a un enemigo en un objeto	0
2	(Maestro)	40.000

SENTIR

Función	Permite ver las características de los enemigos (Nivel, PG y PM)
Localización	Kalm, Junon, Midgar, Tienda Muro

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Sentir)Permite ver las estadísticas del enemigo	0
2	(Maestro)	40.000

FULMINAR A TODOS

Función	Ataca a todos los enemigos
Localización	Bosque Antiguo

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Fulminar)Ataca a todos los enemigos	0
2	(Flash)Mata a todos los enemigos	100.000
3	(Maestro)	150.000



ROBAR

Función	Roba objetos a los enemigos y ataca
Localización	Cloacas de Midgar, Kalm

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Robar)Roba un objeto del enemigo	0
2	(Mug)Roba y ataca a la vez	40.000
3	(Maestro)	50.000

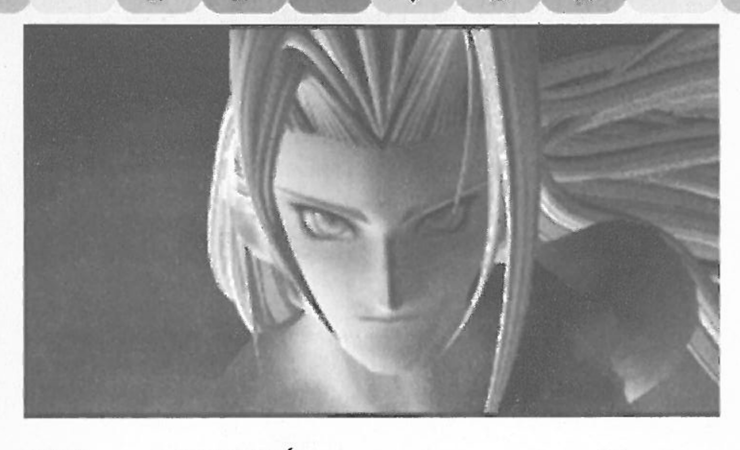
LANZAR

Función	Tira objetos a los enemigos
Localización	Fuerte Cóndor (Mid), Rocket Town (Mid), Yuffie lo lleva
Comentarios	Usando el comando lanzar puedes usar los objetos como armas, reduciendo el número de objetos entre 10. De esta forma si lanzas 1.000 monedas harás 100 puntos de daño. El máximo que puedes hacer es 9.999 puntos de daño.

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Tirar)Daña a un enemigo con objetos	0
2	(Gil) Daña a un enemigo con gil	45.000
3	(Maestro)	60.000

ELEMENTO

Función	Permite usar dos objetos a la vez
Localización	Al sur en los túneles de Midgar, durante el retorno del ataque.



NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Elemento-W)Usa dos objetos en un turno	0
2	(Maestro)	250.000

MAGIA-W

Función	Permite usar dos magias en un combate
Localización	En la cueva del Norte (cerca de los árboles en la zona iluminada por las luces)

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Magia-W)Lanza dos magias en un turno	0
2	(Maestro)	-250.000

INVOCACIÓN-W

Función	Permite invocar a dos monstruos en un combate
Localización	Se puede comprar en el Battle Square por 65.000 PB

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	(Invocación-W)Llama a dos invocaciones en un turno	0
2	(Maestro)	250.000

COMANDO MAESTRO

Función	Permite usar cualquier hablidad con una sola materia
Localización	Viajero de Kalm (tras el ataque de una de las armas cámbiasela por el Arpa de tierra), Cañón Cosmo (lleva todas las materias amarillas con nivel maestro al observatorio)

MATERIA DE SOPORTE (AZUL)

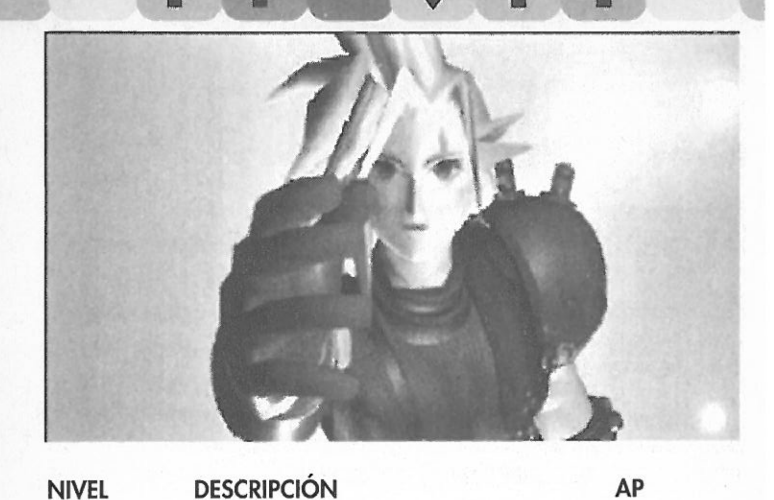
EFECTO AÑADIDO

Soporta	Mitificar, Envenenar, Sello, Tiempo, Morfo, Destruir, Contener, Choco/Mog, Hades, Odin
Función	Añade el efecto de la otra materia al arma o armadura que se aplique.
Localización	Cueva de Gi en el Cañon Cosmo

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1		0
2	(Maestro)	100.000

TODOS

Soporta	Recuperar, Sanar, Fuego, Hielo, Rayo, Tierra, Envenenar, Gravedad, Sellar, Mitificar, Tiempo, Barrera, Destruir, Cura total
Función	Aplica su efecto a las materias para afectar a todos los objetivos reduciendo la fuerza de la magia en un 33%.
Localización	Fuerte Cóndor , Alcantarillas Sector 7, Torre Shinra (Planta 68), Nave de transporte (cerca de Yuffie), Mt. Nibel, Gran Glaciar



NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Permite lanzar el hechizo a todos x1 vez por combate	0
2	Permite lanzar el hechizo a todos x2 veces por combate	1.500
3	Permite lanzar el hechizo a todos x3 veces por combate	6.000
4	Permite lanzar el hechizo a todos x4 veces por combate	18.000
5	(Maestro) Permite lanzar el hechizo a todos x5 veces por combate	35.000

CONTADOR

Soporta	Cualquier Materia Comando (amarilla) excepto Habilidad enemigo o Comando Maestro
Función	Permite a un héroe responder a un ataque usando una Materia amarilla
Localización	Cueva final (camino ligeramente iluminado en la zona de piedras)



NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	30% de posiblidades de actuar	0
2	40% de posiblidades de actuar	40.000
3	60% de posiblidades de actuar	80.000
4	80% de posiblidades de actuar	120.000
5	(Maestro) 100% de posiblidades de actuar	200.000

EFECTO AÑADIDO

Soporta	Fuego, Hielo, Rayo, Tierra, Envenenar, Gravedad, Choco/Mog, Ifrit, Shiva, Ramuh, Titan, Leviathan, Phoenix, Alexander, Bahamut, Neo-Bahamut, Bahamut ZERO
Función	Cuando se añade a una espada esta realizará ataques con el elemento de la otra materia. Si se coloca a una armadura protegerá al héroe contra ataques de ese tipo
Localización	Torre Shinra (Piso 62), Mt. Corel, Nibelheim (en el piano de Tifa)

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Usado en la armadura reduce el daño a la mitad	0

2	Usado en la armadura elimina todo daño	10.000
3	Usado en la armadura el daño es absorbido y da PG al héroe	40.000
4	(Maestro)	80.000

Ataque final

Soporta	Cualquier hechizo, invocación o comando
Función	Cuando un héroe muere se activa el nivel más alto de la materia a la que esté unida justo antes de morir
Localización	Completa la batalla especial en el Battle Square del Gold Saucer

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Permite lanzar un ataque al morir x1 vez por batalla	0
2	Permite lanzar un ataque al morir x2 veces por batalla	20.000
3	Permite lanzar un ataque al morir x3 veces por batalla	40.000
4	Permite lanzar un ataque al morir x4 veces por batalla	80.000



5	(Maestro) Permite lanzar un ataque al morir x5 veces por batalla	160.000

Absorción PG

Soporta	Fuego, Hielo, Rayo, Tierra, Envenenar, Gravedad, Contener, Última, Robar, Golpe Mortal, Manipular, Morfo, Tirar, Fulminar a todos, Corte Doble, Materia Comando Maestro, Imitar (Si se usa para atacar a un enemigo), Invocación-W, Magia-W y todas las invocaciones
Función	Si la materia a la que está unida inflinge un daño al enemigo el 10% de este se transforma en PG que recibe el héroe
Localización	Caverna Norte (Cueva final)

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	-	0
2	(Maestro) -	100.000

Contraataque mágico

Soporta	Cualquier hechizo o invocación
Función	Cuando un héroe es atacado este contraatacará con la magia a la que esté unida
Localización	Premio del Chocobo Square

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	30% de posibilidades de actuar	0
2	40% de posibilidades de actuar	40.000
3	60% de posibilidades de actuar	80.000
4	80% de posibilidades de actuar	160.000
5	(Maestro) 100% de posibilidades de actuar	300.000

Absorción PM

Soporta	Fuego, Hielo, Rayo, Tierra, Envenenar,

	Gravedad, Cometa, Contener, Última, Robar, Golpe mortal, Manipular, Morfo, Tirar, Fulminar a todos, Corte Doble, Comando Maestro, Imitar (si provoca daños), Invocación-W, Magia-W o Invocación
Función	Si se provocan daños con la magia a la que está unido el 10% del daño se convierte en PM que se añaden a los que ya tenga el héroe
Localización	Cofre en la tienda de objetos de Wutai (primero tendrás que completar la mini-aventura de Yuffie)

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	-	0
2	(Maestro) -	100.000

TURBO PM

Soporta	Cualquier hechizo, Invocación o Habilidad enemiga
Función	Aumenta el coste en PM del hechizo haciendolo más poderoso de lo normal
Localización	Templo de los Ancianos

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Aumenta la efectividad y el coste en PM en un 10%	0
2	Aumenta la efectividad y el coste en PM en un 20%	10.000
3	Aumenta la efectividad y el coste en PM en un 30%	30.000
4	Aumenta la efectividad y el coste en PM en un 40%	60.000
5	Aumenta la efectividad y el coste en PM en un 50%	120.000

CUADRIMAGIA

Soporta	Cualquier hechizo o invocación (excepto Caballeros de la Mesa Redonda)
Función	La materia a la que está unida se activa cuatro veces, con la ventaja de gastar el PM de un solo uso. Los objetivos se eligen al azar y la efectividad de la magia se reduce en un 40%
Localización	En la cueva al final de las penínsulas cerca de Mideel

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Permite lanzar la cuatrimagia x1 vez	0
2	Permite lanzar la cuatrimagia x2 veces	40.000
3	Permite lanzar la cuatrimagia x3 veces	80.000
4	Permite lanzar la cuatrimagia x4 veces	120.000

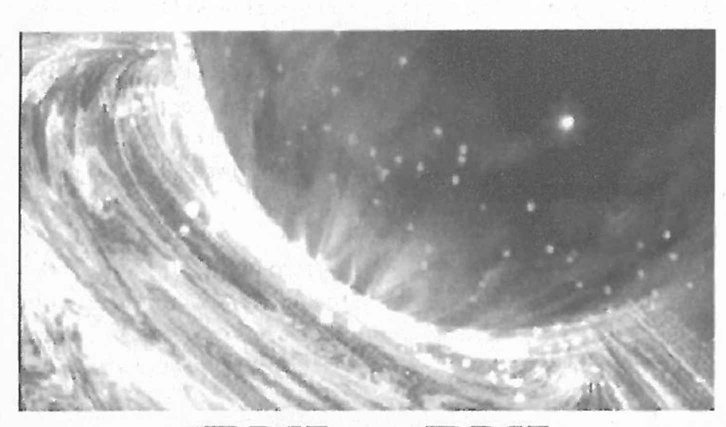


5	(Maestro) Permite lanzar la cuatrimagia x5 veces	200.000

ATAQUE FURTIVO

Soporta	Cualquier hechizo, comando o invocación
Función	Si funciona el héroe que la lleva usará la materia antes de que los enemigos o aliados puedan hacer nada; los objetivos se eligen al azar
Localización	Premio en el Chocobo Square
Comentarios	Es muy efectiva se une a algún hechizo que aumente la destreza (velocidad) a todos los personajes.

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	Da un 20 % de posibilidades de realizar el ataque sorpresa	0
2	Da un 40 % de posibilidades de realizar el ataque sorpresa	20.000
3	Da un 60 % de posibilidades de realizar el ataque sorpresa	60.000
4	Da un 80 % de posibilidades de realizar el ataque sorpresa	100.000



5	(Maestro) Da un 100 % de posibilidades de realizar el ataque sorpresa	150.000

Robo Simultáneo

Soporta	Cualquier hechizo, comando o invocación
Función	Después de lanzar la materia a la que esté unida el héroe (si tiene la materia Robar) intentará sacar algún objeto al enemigo al que afectó el ataque
Localización	Villa Wutai (apaga el segundo fuego de la cueva en la zona de Da-Chao)

NIVEL	DESCRIPCIÓN	AP
1	-	0
2	(Maestro) -	200.000

GUIA DE CHOCOBOS

La captura, cuidado y crianza de los chocobos (pollos sobredesarrollados del mundo Final Fantasy VII) no es necesaria para completar el juego. Por esa razón su crianza "solo" servirá para descubrir los lugares secretos en los que están las materias más poderosas del juego, incluyendo a la archifamosa Caballeros de la Mesa Redonda.

Advertencia

Cuando avances intenta evitar montar en los chocobos casuales, no te dan nada de experiencia ni te sirven para acceder a zonas difíciles. La primera vez que llegues a la granja de chocobos será para que consigas la materia Atrae Chocobos y atravieses la zona protegida por las grandes serpientes.

Cuando tengas la nave Viento Fuerte (disco dos) podrás meter a los Chocobos que captures a lo largo del mundo para llevarlos a la granja. Al encontrar a un chocobo mantén tus ataques centrados en los demás enemigos y nunca sobre los chocobos, si les atacas corre-

rás el riesgo de morir ante uno de los raros ataques mágicos de los chocobos. Se bueno y no hagas daño a estos pollos.

Mientras estés montado en un chocobo los monstruos no te atacarán y podrás viajar rápidamente. Si bajas de un chocobo salvaje volverás a estar indefenso y el animal saldrá corriendo.

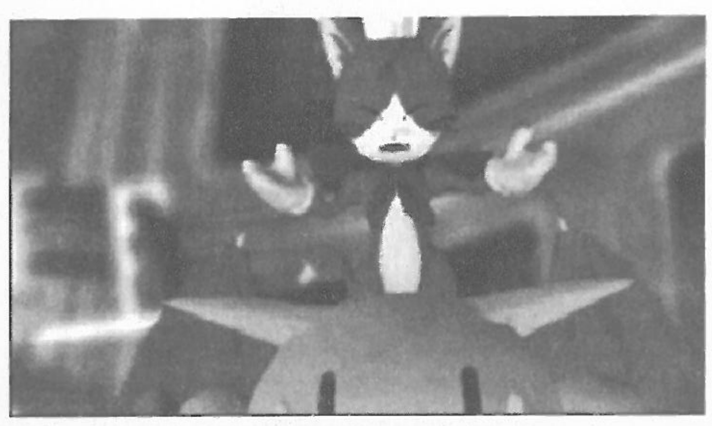
Al montar a Viento Fuerte tus opciones aumentan. En la granja podrás alquilar hasta seis establos, por 10.000 gil cada uno, en los que podrás alimentarlos con frutos especiales que mejorarán las características de los chocobos para que en las carreras del Gold Saucer corran mucho más.

Los chocobos de colores se consiguen mezclando unos animales con otros:

APUNTE

Existe una forma alternativa de conseguir el chocobo dorado que consiste en derrotar a Arma Ruby - que tiene 1.000.000 puntos de vida - para obtener la Rosa del Desierto. Este objeto si se lo entregas al viajero de Kalm te entregará un chocobo dorado.

- Los chocobos azules pueden cruzar ríos o zonas poco profundas.



- Los chocobos verdes pueden subir montañas.

- Los negros pueden hacer lo mismo que los verdes y los azules con la ventaja que pueden subir cataratas.

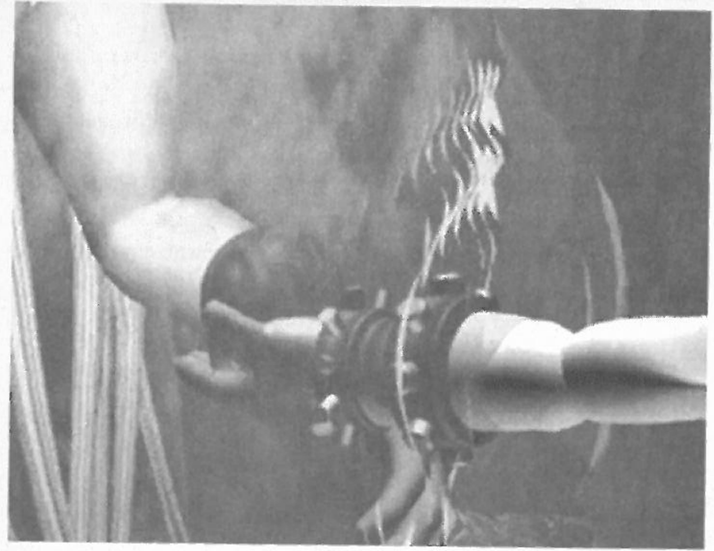
- Los chocobos dorados son el instrumento de vacaciones definitivo, pueden ir a cualquier parte del mapa sin ningún problema. Un poco más y serían capaces de llevarte a la luna.

¿Ahora por donde empezamos? Los chocobos pueden criarse de diferentes maneras, la primera y más importante es la alimenticia. La verdad es que elegir entre los alimentos del granjero es bastante difícil, pero no te desesperes.

Aquí tienes 18 pasos para llegar al adorado Chocobo dorado:

1. Alquila, al menos, cuatro establos.





2. Gana o roba tres Nueces Algarrobo de los Vlakorados, un monstruo que aparece cerca de la zona de excavación o en el céscep de la casa de Chocobo Sabio.

3. Gana o roba una Nuez de los Goblins de la Isla de los Duendes situada al noroeste del Continente Este.

4. Sube a Viento Fuerte y encuentra a Chocobo Sabio en una zona rodeada por montañas nevadas en el continente norte. Comprale 40 Sylkis.

5. Captura chocobo(s) en la zona Sureste del Gold Saucer.

6. Captura chocobo(s) en la zona Oeste de Mideel.

7. Aparea un andador del Gold Saucer con un hembra corredor de Mideel (si fallas al encontrar la pareja de este sexo vuelve de caza).

8. Aliméntalos con una Nuez Algarrobo.

9. Con un poco de suerte conseguirás un Chocobo Verde o Azul. Si no lo consigues prueba de nuevo.
10. Busca otro Chocobo corredor de Mideel que tenga el sexo contrario al del que has conseguido.

11. Aparea el nuevo corredor con el Verde para conseguir un Azul (o con un Azul para conseguir un Verde) usando otra Nuez Algarrobo. Si consigues un chocobo Verde y un Azul de sexos opuestos, enhorabuena. Si no es así vuelve a probar.

12. Alimenta a tu chocobo Azul y Verde con 10 Sylkis a cada uno. Verás como todas las características suben.

13. Dirígete al Gold Sacuer (no necesitas llevar a los Chocobos contigo en Viento Fuerte). Habla con Esther del Chocobo Square. Necesitarás que los chocobos lleguen hasta la Clase A. Gana seis carreras consecutivas con cada chocobo y listo.

14. Vuelve al rancho, alimenta tus chocobos de Clase A y aparealos con una nuez Algarrobo. Si todo ha ido bien conseguirás un chocobo Negro.

15. Ve a las marcas de chocobos de la Isla Iciclo (Continente Norte). Busca un chocobo que tenga el sexo contrario al de tu chocobo negro.

16. Alimenta al chocobo negro y al amarillo con 10 Sylkis para cada uno.

17. Ve al Gold Saucer y haz que los dos chocobos lleguen hasta la Clase A.

18. En el rancho aparea los chocobos Negro y Amarillo con una Nuez Zeio... ¡Tachán!, lo has conseguido amigo, si todo ha ido bien tienes en tu poder un chocobo dorado.

Ahora tranquilamente puedes quitarte la Materia Atrae Chocobo y venderla, ya no la necesitarás nunca más.

LAS POSESIONES DE UN VERDADERO HÉROE

Este apéndice te servirá para descubrir los objetos más interesantes del mundo Final Fantasy VII.

Objetos

Estos son los mejores objetos del juego, algunos se pueden encontrar en tiendas o ganar tras algunos combates.

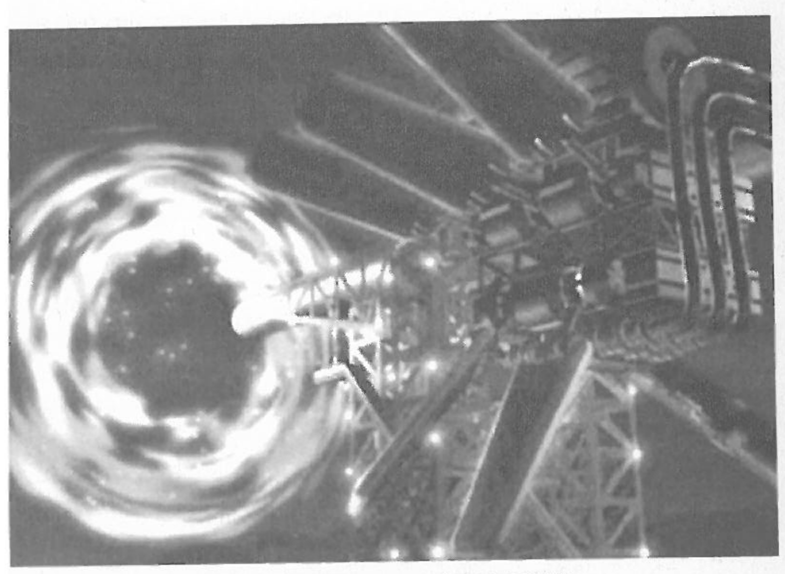
Nombre	Descripción
Cañon 8 pulgadas	Cañon de mucho poder
Alas de pájaro	Provoca daño de viento
Fuente de Guardia	Aumenta la vitalidad
H Poción	Recupera 500 PG a un héroe
Fuente de Suerte	Aumenta la suerte
Fuente de Magia	Aumenta el poder mágico
Megalixir	Recupera todos los PG y PM de todos los héroes
Fuente de inteligencia	Aumenta el espíritu
Tentáculos-M	Lanza Bio-3
Phoenix	Revive a los héroes con un 10% de su PG
Poción	Recupera 100 PG a un héroe
Fuente de Poder	Aumenta la Fuerza
Mina-S	Causa daños graves al enemigo
Fuente de Velocidad	Aumenta la destreza
Polvo Estelar	Cometa 2
Carpa	Recupera el PG y PM de un héroe
Basura Tóxica	Lanza Envenenar
Turbo Ether	Recupera todo el PM de un héroe
Poción-X	Recupera toda la vida de un héroe

Armas

La siguiente lista te servirá para tener a mano la información de todas las armas de los personajes.

Para entender las tablas:

Coste	Gils necesarios para su compra.
Ataque	Puntos de daño que puede realizar al impactar al enemigo.
Puntería	Posibilidades de golpear al enemigo. Este porcentaje puede ser modificado por los atributos del enemigo.
Aberturas	Número máximo de materias que puede llevar e información sobre si tiene aberturas unidas. Por ejemplo O=O O=O O indica que hay dos zonas unidas y una suelta.

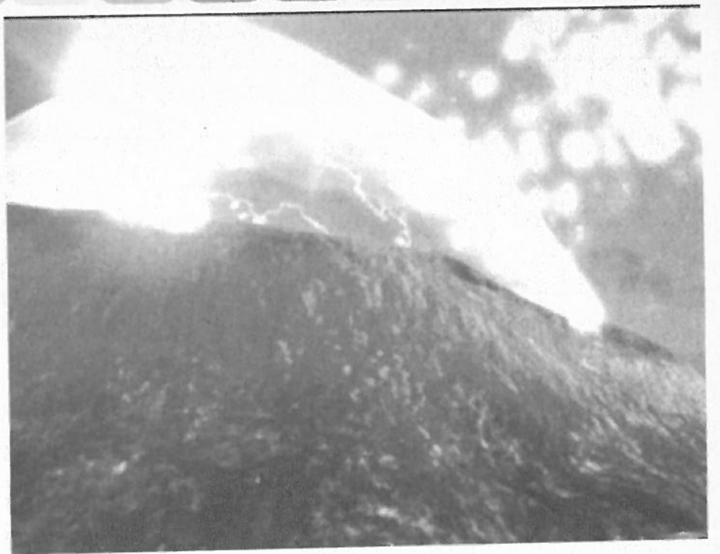




Crecimiento AP	Crecimiento que tendrán las materias que se añadan a esta arma.

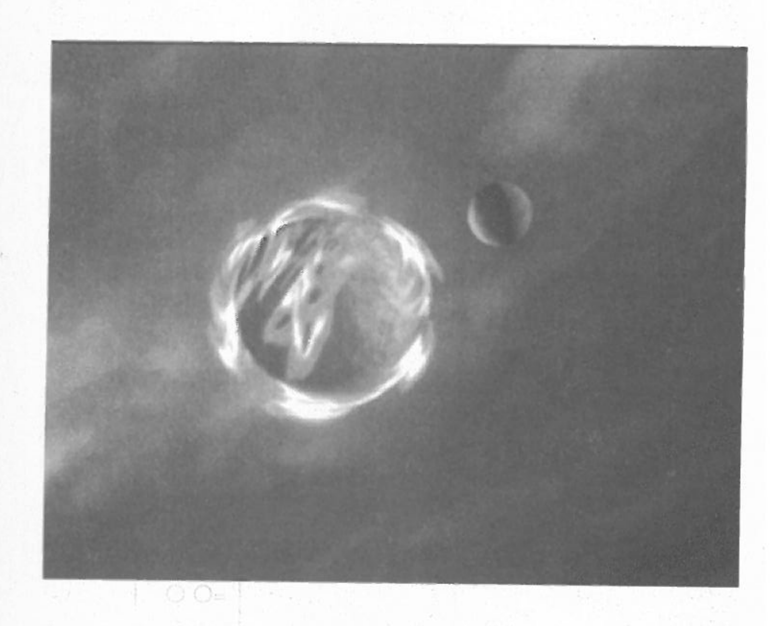
Espadas de Cloud

Nombre	Coste	Ataque	Puntería	Ranuras	Crecimiento AP
Espada Bastarda	0	18	96	O=O	normal
Sable de Mitrilio	1000	23	98	O=O O	normal
Filoduro	1500	32	98	O=O O O	normal
Filo de Mariposa	2800	39	100	O=O O=O	normal



Espada Reforzada	12.000	43	107	O=O O=O O=O O=O	normal
Orgánica	12.000	62	103	O=O O= O O O	normal
Espada de Cristal	18.000	76	105	O O O= O O O	normal
Ladrón de fuerza	2200	36	100	O O O	x2

Hoja Rúnica	3800	40	108	O O O O	x2
Murasame	6500	51	100	O=O O=O O	normal
Uña Murciélago	2800	70	100	-	normal
Yoshiyuki	0	56	100	O O	normal
Apocalypse	0	88	110	O O O	x3
Nube de Cielo	0	93	100	O O O O O O	normal



Ragnarok	0	97	105	O O O O O O	normal
Arma Final	0	100	110	O=O O=O O=O O=O	Sin crecimiento

Guantes de Tifa

Nombre	Coste	Ataque	Puntería	Ranuras	Creci-miento AP
Guante de Cuero	0	13	99	O	normal
Nudillo de Metal	320	18	102	O=O	normal
Garra de Mitrilo	750	24	106	O=O O	normal
Gran Guante	1200	31	110	O=O O O	normal
Colmillo de Tigre	2500	38	110	O=O O=O	normal
Nudillo de Diamante	5800	51	112	O=O O=O O	normal

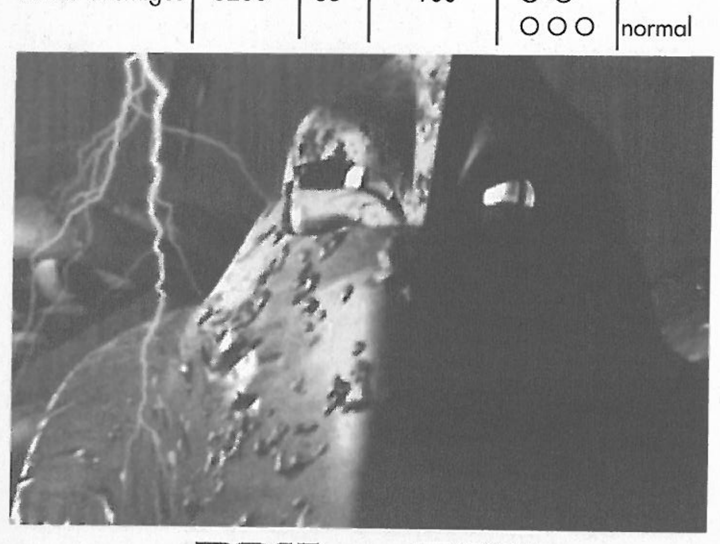
Garra de Dragón	10.000	62	114	O=O O= O O O	normal
Guante de Cristal	16.000	75	115	O O O O O O	normal
Transmisión de Motor	0	27	106	O O O	x2
Puño de Platino	2700	30	108	O O O O	x2
Kaiser	15.000	44	110	O=O O O O O O O	normal
Guante de trabajo	2200	68	114	-	normal
Impulso de Alma	4200	28	106	O O O O	x2
Puño Maestro	2700	38	108	O O O O O O	normal
Mano de Dios	0	86	255	O=O O=O	normal
Corazón	0	99	112	O=O O=O O= O O=O	Sin creci miento

Cañones de Barret

Nombre	Coste	Ataque	Puntería	Ranuras	Creci-miento AP
Metralleta	0	14	97	O	normal
Pistola de Asalto	350	17	98	O=O	normal
Bola de cañón	950	23	98	O=O O	normal
Tijeras atómicas	1400	32	99	O=O O O	normal
Gran Cañón	2700	39	100	O=O O=O	normal



Cadena	6300	52	100	O=O O =O O	normal
Microláser	12.000	63	101	O=O O =O O O	normal
Cañón AM	12.000	77	103	O O O O O O	normal
Metralleta W	13.000	30	100	O O O	x2
Taladro	2000	37	97	O O O O	x2
Bazooka	3300	61	100	O=O O=O O =O O=O	normal
Lanza Cohetes	0	62	110		normal
Lanza enemigos	3200	35	100	O=O O O O	normal



Montón	0	90	80	O O O O O O	No tiene
Rayo máximo	0	97	98	O O O O O O	normal
Cuento perdido	0	98	108	O=O O=O O= O O=O	Sin crecimiento

Peines de Red XIII

Nombre	Ataque	Puntería	Ranuras	Crecimiento AP
Pinza de Mitrilio	24	100	O=O O	normal
Alfiler de Diamante	33	102	O=O O O	normal
Pluma de Plata	40	110	O=O O=O	normal
Pluma de Oro	50	104	O=O O=O O	normal
Alfiler de Adamantio	60	106	O=O O=O O O	normal



Peine de Cristal	76	108	O O O O O O	normal
Peine Mágico	37	100	O O O	x2
Púa Plus	39	104	O O O O	x2
Pinza Cent	58	108	O O O O O O O O	normal
Horquilla	57	120	-	normal
Peine Serafín	68	110	O O O O	normal

Cuerno de Behemoth	91	75	O O O O O O	normal
Pinza Cañón	87	100	O O O O O O	normal
Luna Límite	93	114	O=O O=O O=O O=O	Sin cre cimiento

Varas de Aeris

Nombre	Coste	Ataque	Puntería	Ranuras	Creci-miento AP
Bastón de Guardia	0	12	99	O	normal
Vara de Mitrilio	320	16	100	O=O	normal
Bastón de Metal	800	22	100	O=O O	normal
Palo Golpeador	1300	32	100	O=O O O	normal
Bastón Prisma	2600	40	105	O=O O=O	normal
Bastón Aurora	5800	51	110	O=O O=O O	normal
Bastón de Mago	0	28	100	O O O	x2
Vara Sabia	0	33	100	O OOO	x2

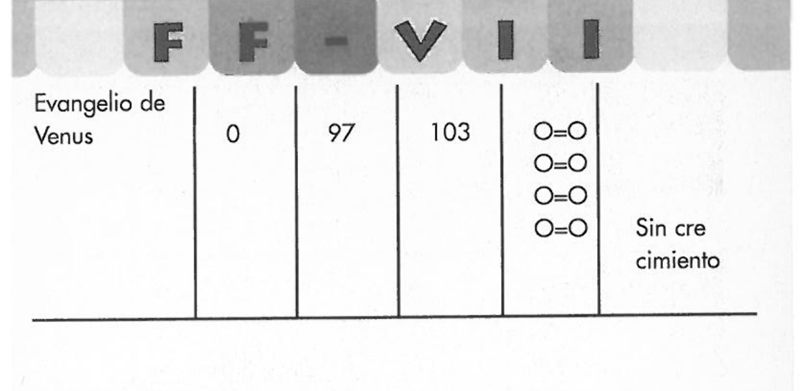
Cuento de Hada	2500	37	103	O O O O O O O	normal
Paraguas	0	58	118	-	normal
Guardia de Princesa	0	52	111	O O O O O O O	normal



Cid

Nombre	Coste	Ataque	Puntería	Ranuras	Creci-miento AP
Lanza	1200	44	97	O=O O O	normal
Lanza de cuchilla	6500	56	98	O=O O=O O	normal
Tridente	7500	60	105	O O O O O O	normal
Hacha de mástil	13.000	64	99	O=O O =O O O	normal
Guerrillero	19.000	78	100	O O O O O O	normal
Víbora Traidora	0	58	102	OOOO	x2
Jabalina	0	62	104	O=O O=O O	x2
Lanza de luz	-	78	102	O O O O O O	normal
Trapeador	0	68	118	-	normal
Lanza Dragón	0	66	100	O O O O O O O O	normal

Cimitarra	0	86	102	O=O	x3
Desollador	0	100	100	O O O O O O	normal
Lanza Espíritu	0	92	112	O=O O=O	normal



Evangelio de Venus	0	97	103	O=O O=O O=O O=O	Sin cre cimiento

Estrellas de Yuffie

Nombre	Coste	Ataque	Puntería	Ranuras	Creci- miento AP
Boomerang	1400	30	101	O=O O O	normal
Rueda fija	2600	37	104	O=O O=O	normal
Anillo afilado	6000	49	105	O=O O=O O	normal
Halcón	12.000	61	107	O=O O =O O O	normal
Cruz de Cristal	18.000	74	110	O O O O O O	normal

Corte de Viento	0	30	103	O O O	x2
Traidor Gemelo	0	36	108	O O O O	x2
Shuriken Espiral	0	68	110	O=O O O O OO O	normal
Super Bola	3000	68	120	-	normal
Shuriken Mágico	14.000	64	113	O O O	normal
Sol Naciente	0	68	108	O=O O=O	x2
Oritsuru	0	90	116	O=O O =O O O O O	normal
Conformador	0	96	112	O=O O=O O =O O=O	Sin cre cimiento

Megáfonos de Cait Sith

Nombre	Coste	Ataque	Puntería	Ranuras	Creci-miento AP
M-Fono Amarillo	500	36	100	O=O O O	normal
M-Fono Verde	2400	41	100	O=O O=O	normal
M-Fono Azul	5500	48	100	O=O O=O O	normal
M-Fono Rojo	11.000	60	100	O=O O=O O O	normal
M-Fono Cristal	18.000	74	100	O O O O O O	normal
M-Fono Blanco	2300	35	102	O O O	x2
M-Fono Negro	2800	31	104	O O O O	x2
M-Fono Plata	3300	28	106	O O O O O O O O	normal
Trompeta	3000	68	118		normal

M-Fono Oro	0	58	103	O=O O=O O=O O=O	normal
Trompeta de Batalla	0	95	95	O O O O O O	Sin cre cimiento
Fono de Luz	0	88	102	O=O O=O O=O O=O	normal
Grito de PG	0	95	110	O=O O=O O=O O=O	Sin cre cimiento

Pistolas de Vincent

Nombre	Coste	Ataque	Puntería	Ranuras	Creci- miento AP
Mercurio	1000	38	110	O=O O O	normal

Escopeta de caza	3100	48	112	O=O O=O	normal
Cañón Corto	6400	51	118	O=O O=O O	normal
Lazo	12.000	64	120	O=O O=O O O	normal
Winchester	18.000	73	120	O O O O O O	normal
Pacificador	0	38	118	O=O O	x2
Exterior	3000	48	124	O=O O=O	x2
Cañón Largo	3000	66	255	O=O O=O O=O O=O	normal
Rifle de Plata	0	62	120	-	normal
Tirador Emboscado CR	0	42	255	O=O O=O	normal
Supertirador	0	97	120	O O O O O O	Sin cre cimiento

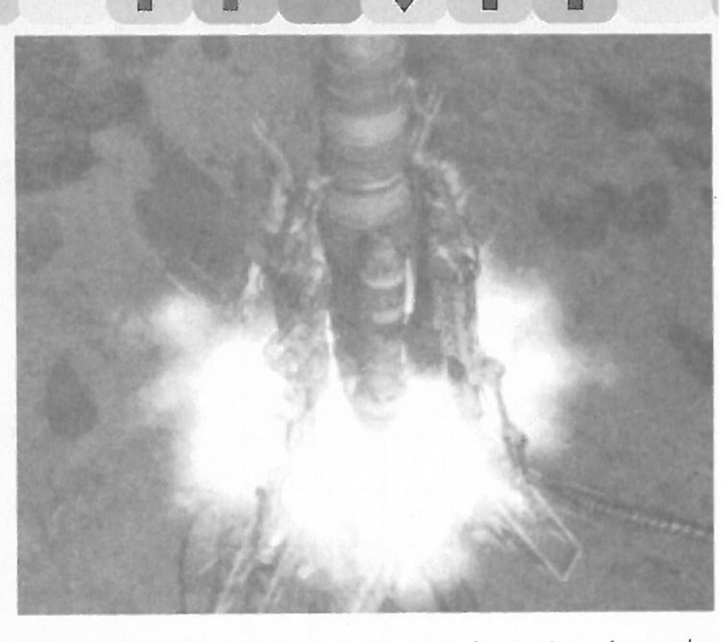


Forastero	0	80	120	O=O O=O O O O O	normal
Pena de Muerte	0	99	115	O=O O=O O=O O=O	Sin cre cimiento

Armaduras

En la tabla que te presentamos a continuación podrás ver la información respectiva de cada armadura, especificando el tipo de protección que ofrece (La tabla está ordenada según la aparición de este objeto en el tiempo del juego).

Nombre	Coste	Defensa	Defensa (%)	Defensa Mágica	Defensa Mágica (%)	Ranuras	Notas
Aro de Bronce	0	8	0	0	0	-	normal
Aro de Hierro	160	10	0	2	0	O	normal
Aro de Titanio	280	14	2	4	0	O O	normal
Aro de Mitrilo	350	18	3	8	0	O=O	normal
Aro de Carbono	800	27	3	14	0	O=O O	normal
Aro de Plata	1300	34	4	22	0	O=O O O	normal
Aro de Oro	2000	46	4	28	0	O=O O=O	normal
Aro de Diam.	3200	57	6	37	0	O=O O=O O	normal
Aro de Cristal	4800	70	8	45	1	O O O O O O	normal
Aro de Platino	1800	20	0	12	0	O O	x2
Aro de Rúnico	3700	43	5	24	0	O O O O	x2
Abrigo Edin	0	50	0	33	0	O O O O O O O	normal
Aro de Mago	12.000	6	3	85	3	O=O O=O O=O O=O	normal



Aro de Adamantio	0	93	0	23	0	O=O	normal
Aro de Gigas	0	59	0	0	0	O=O O= O O	x0
Guardia Imperial	0	82	0	74	0	O O O O O O	normal
Aro de Aegis	0	55	15	86	50	O=O O=O	normal
Fuerza Abrazadora	0	74	3	100	3	O=O O =O O	normal
Aro de los Guerreros	0	96	0	21	0	O=O O=O	Sin crecimiento
Beta Shinra	0	30	0	0	0	O=O O O	normal
Alpha Shinra	0	77	0	34	0	O O O O O O	normal

4 Ranuras	1300	12	0	10	0	O O O O	normal
Aro de Fuego	0	72	8	52	3	O=O O=O	Absorbe ataques de fuego
Aro de Aurora	0	76	8	54	3	O=O O=O	Absorbe ataques de Hielo
Aro de Rayo	0	74	8	55	3	O=O O=O	Absorbe ataques de Rayo
Aro de Dragón	0	58	3	47	2	O O O O O O	Absorbe la mitad de ataques de fuego, hielo y rayo
Cinta Minerva	0	60	8	57	0	O O O O O O	Sólo lo puede llevar una mujer
Guardia de Escolta	0	62	5	55	0	O O O O O O	Absorbe daño de rayo, tierra, agua o envene-namiento, sólo puede llevarlo un hombre
Místico	0	65	50	72	60	O O O O O O	normal



Ziedrich	0	100	15	98	18		Reduce los ataques mágicos a la mitad
Reloj Precioso	0	0	0	0	0	○○○ ○○○○○	normal
Choco-Aro	0	35	10	38	10	○○○○	La velocidad aumenta 30 puntos

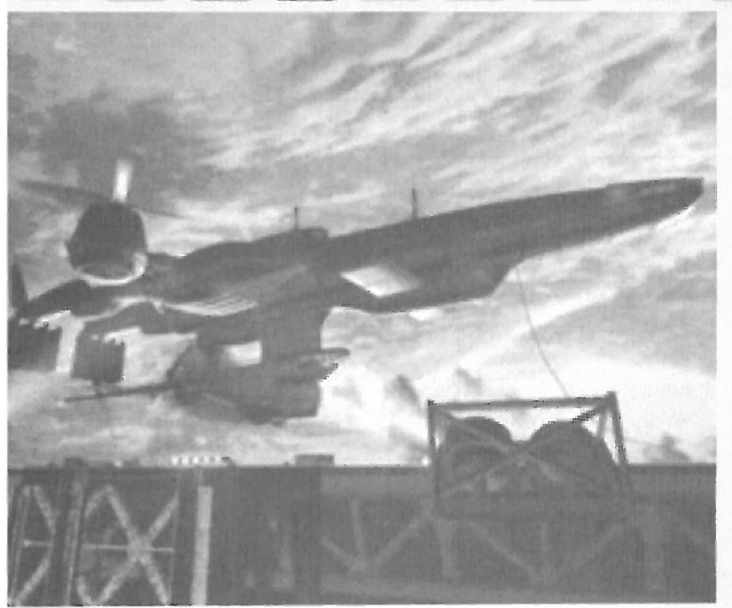
Accesorios

Los accesoros son objetos mágicos que ofrecen protección contra diferentes elementos. Aquí te describimos cuales son estas ayudas.

Nombre	Coste	Descripción
Muñeca de Fuerza	7500	Aumenta el Poder en 10
Chaleco Protector	3500	Aumenta la Fuerza en 10
Pendientes	2500	Aumenta la Mágia en 10
Talismán	4000	Aumenta el Espíritu en 10
Pluma Chocobo	10.000	Aumenta la Velocidad en 10
Amuleto	10.000	Aumenta la Suerte en 10
Cinturón de Campeón		Aumenta el Poder y la Fuerza en 30
Anillo Venenoso	0	Absorbe ataques de Bio
Anillo Resistente	0	Aumenta la Fuerza y el Espíritu en 50
Circulo	0	Aumenta la Mágia y el Espíritu en 30

Medallón Estrella	4000	Inmunidad contra Bio
Gafas de Planta	3000	Inmunidad contra Oscuridad
Venda	3000	Inmunidad contra sueño
Anillo Hada	3500	Inmunidad contra Bio y Oscuridad
Anillo Gema	7500	Inmunidad contra Petrificar, Lento y Parálisis





Capa Blanca	5000	Inmunidad contra Pequeño y Rana
Zapatillas	0	Hechizo de Velocidad
Anillo de la Paz	0	Inmunidad contra Tristeza, Furia, Confusión
Cinta	0	Inmunidad contra todo tipo de cambios de estado
Anillo de Fuego	8000	Inmunidad contra Fuego

Anillo de Hielo	10.000	Inmunidad contra Hielo
Anillo Rayo	6000	Inmuidad contra Rayo
Tetra Elemental Seguridad	0 0	Absorbe ataques elementales de fuego, hielo, rayo y tierra Inmunidad contra Muerte, Petrificación y Condena
Anillo Furia	5000	Pone al héroe en modo furia (ataca automáticamente
Anillo Maldito	0	Condena
Anillo Protector	0	Hechizos de Barrera y Barrera-M
Cascabel de Gato	0	Recupera la vida 2 Vece
Anillo Espejo	0	Hechizo Reflejar
Anillo Agua	0	Absorbe ataques de Agua
Guante Furtivo	0	Aumenta la efectividad de la materia Robar
Hipnocorona	0	Aumenta la efectividad de la materia Manipula

CONTINUARA...



Gratis con el n.10 de PSM